

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Penyelenggaraan pendidikan dasar dan menengah sebagaimana yang dinyatakan dalam Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan bertujuan membangun landasan bagi berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia, yang dalam salah satu poinnya adalah berilmu, cakap, kritis, kreatif, dan inovatif. Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Kurikulum 2006 disebutkan bahwa matematika perlu diberikan kepada semua siswa mulai dari sekolah dasar untuk membekali siswa dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif serta kemampuan bekerjasama.

Sesuai dengan pemaparan di atas, sekolah dasar merupakan jenjang pendidikan formal yang mempunyai peranan penting dalam mengembangkan kemampuan dasar bagi siswa. Salah satu mata pelajaran yang dapat mengembangkan pola pikir siswa adalah matematika. Dalam belajar matematika, pada dasarnya tidak terlepas dari masalah. Bahkan dalam kehidupan sehari-hari manusia selalu dihadapkan oleh berbagai macam masalah yang harus diselesaikan. Tidak jarang siswa dihadapkan oleh permasalahan yang tidak bisa langsung dicari penyelesaiannya. Oleh karenanya, diperlukan suatu kemampuan dalam memecahkannya.

*Creative Problem Solving* (CPS) merupakan kemampuan yang lebih menekankan pada penemuan berbagai alternatif ide dan gagasan, untuk mencari berbagai macam kemungkinan tindakan pada setiap langkah dalam proses pemecahan masalah (Isrok'atun, 2012). Menurut Osborn-Parnes (dalam Isrok'atun, 2012) ada enam proses CPS, yaitu *objective finding*, *fact finding*, *problem finding*, *idea finding*, *solution finding*, dan *acceptance finding*. Pada dasarnya aspek setiap proses CPS dimulai dengan berpikir divergen kemudian menjadi konvergen. Berpikir divergen ialah berpikir menyebar atau proses

mengeksplorasi berbagai ide yang mungkin, sementara berpikir konvergen ialah berpikir mengumpul, memilih atau mengambil satu ide yang terbaik dari berbagai ide yang mungkin (Isrok'atun, 2012; Isrok'atun & Tiurlina, 2015).

Selaras dengan semakin maju dan cepatnya perkembangan zaman, semakin banyak pula permasalahan yang akan dihadapi. Menurut Probst & Gomez (dalam Steiner, 2009, hlm. 8) “*In terms of the degree of complexity, problems can be divided into the categories of simple, complicated, and complex*”. Berdasarkan tingkat kesulitannya, masalah terbagi menjadi beberapa kategori, yaitu *simple*, *complicated*, dan *complex problem*. Dari tiga tingkat kesulitan di atas, *complex problem* mempunyai karakteristik pemecahan masalah yang cukup rumit dan ambigu, sehingga diperlukan kemampuan dasar yang dapat mendukung serta cara kreatif dalam memecahkan masalah tersebut. Menurut Isrok'atun (2012a), permasalahan yang bersifat *complicated problem* dan *complex problem* terlihat sama namun sebenarnya berbeda. Kedua masalah ini sama-sama rumit dan sulit untuk diselesaikan. Hal itulah yang menjadikan *complex problem* harus diselesaikan dengan proses *Creative Problem Solving* (Isrok'atun, 2012).

CPS tidak hanya *problem solving*. Dalam CPS, aspek kreatif sangat diperlukan. Kemampuan CPS matematis memberikan siswa kesempatan dalam memecahkan suatu permasalahan dengan caranya sendiri. Hal ini diperkuat oleh pendapat Isrok'atun (2012a, hlm. 441), yang menyatakan bahwa “*Creative Problem Solving* (CPS) lebih menekankan pada pentingnya penemuan berbagai alternatif ide dan gagasan, untuk mencari berbagai macam kemungkinan tindakan pada setiap langkah dari proses pemecahan masalah yang digunakan”. Dengan kemampuan CPS siswa dapat menemukan berbagai alternatif jawaban dalam menyelesaikan suatu masalah.

Tantangan yang perlu diperhatikan dalam menerapkan CPS diantaranya adalah kenyataan di lapangan bahwa kemampuan CPS siswa masih rendah, berdasarkan penelitian Widodo & Kartikasari (2017) di salahsatu SD Kecamatan Munjuljaya kelas IV didapati hasil *pretest* kemampuan CPS siswa, dengan rata-rata skor kelas eksperimen 13,2 dan rata-rata skor kelas kontrol 12,6. Aqilah (2017) melakukan studi terbatas kepada 5 (lima) siswa di salah satu SD yang

berada di kota Sumedang kelas IV untuk mengetahui kemampuan CPS siswa pada materi bilangan bulat, hasilnya sama didapatkan bahwa kemampuan CPS siswa pada materi bilangan bulat masih lemah. Berdasarkan beberapa hasil temuan tersebut, diketahui bahwa kemampuan CPS siswa di sekolah dasar masih rendah. Sebagaimana penelitian yang dilakukan oleh Aqilah (2017), bahwa kemampuan CPS matematis siswa SD masih lemah, terutama dalam aspek *acceptance finding*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persentase perolehan skor pada aspek terkuat adalah pada aspek *objective finding* yakni 89%. Sementara aspek terlemah pada aspek *acceptance finding* yakni 50%. Begitupula dengan hasil penelitian yang dilakukan Isrok'atun (2018), *acceptance finding* merupakan aspek terlemah yang dimiliki siswa di sekolah peringkat tinggi dan sedang dari sampel di dua provinsi, yang mana rata-ratanya hanya mencapai 30%. Menurut Isrok'atun (2020, hlm. 33) “Kemampuan *acceptance finding* sebagai bagian dari CPS ini perlu dibangun karena dalam kehidupan sehari-hari, setiap orang selalu dihadapkan pada masalah, baik itu masalah yang kecil maupun masalah yang besar, baik yang datang dalam dirinya maupun dari orang lain”. Secara umum yang menjadi permasalahan dalam pembelajaran ialah suatu kondisi tertentu yang dialami oleh seorang individu yang menghambat kelancaran proses belajarnya Amti dan Marjohan (dalam Syafni, dkk, 2013, hlm. 67). Padahal dalam penelitian tersebut sudah diberikan pembelajaran yang di dalamnya terdapat kegiatan berpikir.

Proses pembelajaran salah satu faktor yang mengakibatkan lemahnya kemampuan CPS matematis siswa. “Metode pembelajaran yang digunakan lebih pada belajar menjawab pertanyaan dari pada belajar untuk menyajikan pertanyaan sehingga tidak mengembangkan kesadaran siswa terhadap masalah dan kemampuan dalam *problem solving*” (Isrok'atun, 2012c, hlm 61). Hal tersebut dapat menyebabkan kesadaran siswa dalam menghadapi masalah tidak terlatih dan menjadi lemah, khususnya kemampuan CPS.

Lemahnya kemampuan CPS matematis siswa juga di pengaruhi oleh faktor pendidik yang masih melakukan pembelajaran dengan menggunakan cara konvensional. Terlihat dari masih tingginya frekuensi guru yang bertanya kepada

siswa dibandingkan siswa yang bertanya kepada guru (Isrok'atun & Tiurlina, 2014a). Oleh karena itu, modal dasar dalam mengembangkan kemampuan memecahkan masalah kreatif adalah dengan bertanya. Selain itu, soal-soal yang diberikan kepada siswa masih cenderung mirip dengan contoh soal yang diberikan guru sehingga siswa ketika mendapatkan jenis soal yang berbeda tidak dapat mengerjakan soal tersebut. Hal ini senada dengan pendapat Diba, Zulkardi, & Saleh (2009), bahwasanya guru masih terbiasa menekankan cara *drill* atau latihan soal yang mana akibatnya, apabila mereka diberi soal-soal bentuk lain di luar contoh yang diberikan guru, mereka tidak dapat mengerjakannya.

Mengingat begitu pentingnya kemampuan CPS matematis siswa seperti yang telah dijelaskan di atas, maka tidak ada alasan bagi seorang guru tidak mengembangkan kemampuan tersebut. Kemampuan CPS matematis siswa tidak akan tumbuh dan berkembang jika dalam proses pembelajaran siswa hanya mendengar dan menerima informasi yang berpusat pada guru.

Kegiatan pembelajaran matematika yang lebih kreatif dalam menciptakan kelas yang kondusif sehingga tercipta pembelajaran matematika yang bermakna, menjadi kunci dalam tercapainya kemampuan CPS yang diharapkan. Guru dapat memfasilitasi siswa dalam mengajukan berbagai macam pertanyaan sampai dengan menyelesaikan pertanyaan yang sudah mereka buat sendiri dan ajukan sebelumnya dengan berbagai cara atau jawaban berbeda, sehingga kemampuan siswa dalam menyajikan dan menyelesaikan masalah dapat terlatih. Berdasarkan pemaparan masalah di atas, diperlukan sebuah model pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan *Creative Problem Solving* (CPS) siswa. Sebuah model yang dapat menggali kemampuan berpikir, memahami, dan menyelesaikan masalah dengan ide atau gagasan kreatif. Menurut Tarek, dkk (dalam Isrok'atun & Tiurlina, 2016) “SBL merupakan pendekatan baru yang kuat dan fleksibel dalam membangun paradigma pembelajaran yang konstruktivistik”. Isrok'atun dan Tiurlina (2014, hlm. 211) juga mengatakan tujuan dari SBL adalah untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam *problem posing* (penyajian suatu masalah), *problem understanding* (memahami suatu permasalahan yang disajikan), dan *problem solving* (memecahkan masalah yang disajikan) dari sudut

pandang matematika. Menurut Aqilah dkk. (2017, hlm. 1003) “Model pembelajaran SBL adalah model pembelajaran berbasis situasi dimana guru mengkreasi sebuah situasi pembelajaran yang dapat memunculkan pertanyaan dari siswa dan siswa memecahkan permasalahan yang dibangunnya sendiri. “Pada prosesnya model SBL ini dapat “melatih kemampuan CPS matematis” (Isrok’atun, 2012c; Isrok’atun, 2012d; dalam Isrok’atun, 2016). Menurut Novi Octaviani (2019, hlm. 125) “Model SBL merupakan salah satu model pembelajaran yang mendorong pola pikir siswa untuk menyelesaikan suatu masalah melalui kegiatan-kegiatan yang dilakukan.

Tahapan dalam pembelajaran SBL ini juga dapat melatih dan meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami situasi permasalahan yang diberikan dan menentukan bagaimana solusi dalam menyelesaikan suatu permasalahan tersebut. Dengan disajikannya materi yang sedang dipelajari dan dikaitkannya dengan kehidupan sehari-hari, maka siswa akan merasa bahwa matematika itu penting.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti akan melakukan penelitian dengan judul: **“Pengaruh Model *Situation Based Learning* Terhadap Kemampuan *Creative Problem Solving* Siswa Di Sekolah Dasar”** (Penelitian *Single Subject Research* di Salah Satu SD Kecamatan Kotabaru Kabupaten Karawang Tahun Ajaran 2019-2020).

## 1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, adapun rumusan masalah yang diangkat ialah sebagai berikut:

1. Bagaimana kemampuan *Creative Problem Solving* siswa sebelum dan sesudah dilakukannya pembelajaran dengan model *Situation Based Learning*?
2. Bagaimana pengaruh model pembelajaran *Situation Based Learning* terhadap kemampuan *Creative Problem Solving* siswa?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan secara umum penelitian ini adalah untuk mengembangkan model *Situation Based Learning*. Adapun tujuan khusus adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui dan menganalisis kemampuan *Creative Problem Solving* siswa sebelum dan sesudah dilakukannya pembelajaran dengan model *Situation Based Learning*.
2. Untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh model *Situation Based Learning* terhadap kemampuan *Creative Problem Solving* siswa.

### 1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada berbagai pihak. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### a. Bagi Siswa

Mendapatkan pengalaman baru dalam proses pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan. Dengan beberapa tahap model *Situation Based Learning* siswa secara tidak langsung dibekali rasa percaya diri dalam proses pemecahan masalah secara kreatif.

#### b. Bagi Guru

Dapat mengimplementasikan model *Situation Based Learning* sebagai solusi dan alternatif proses pembelajaran dalam mengembangkan proses pembelajaran sehingga lebih efektif dan efisien.

#### c. Bagi Peneliti

Model *Situation Based Learning* dapat di implementasikan dalam kehidupan sehari-hari guna memberikan suatu proses pembelajaran serta memberikan pengalaman baru yang berharga kepada peneliti.

#### d. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat menjadi bahan referensi dalam penelitian berikutnya khususnya terkait pengembangan model *Situation Based Learning* dan kemampuan *Creative Problem Solving* siswa.

**e. Bagi Universitas Pendidikan Indonesia**

Diharapkan penelitian ini memberikan inspirasi terhadap mahasiswa UPI khususnya jurusan PGSD untuk memilih model pembelajaran matematika yang tepat dan diharapkan penelitian ini dapat menjadi referensi bahan kajian bagi peneliti lain untuk mendapatkan hasil yang akurat.

### **1.5 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan yang digunakan dalam proposal penelitian ini sudah disesuaikan dengan pedoman karya tulis ilmiah Universitas Pendidikan Indonesia tahun 2019, terdiri dari bab I sampai dengan bab V dan daftar pustaka. Adapun secara lengkap sistematika penulisan proposal penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Bab I Pendahuluan, terdiri dari: a) Latar belakang, b) Rumusan masalah, c) Tujuan penelitian, d) Manfaat penelitian, e) Sistematika penulisan.
2. Bab II Kajian Pustaka, terdiri dari: a) Model *Situation Based Learning*, b) Kemampuan *Creative Problem Solving*, c) Pembelajaran Matematika, d) Bangun Datar, e) Penelitian yang relevan
3. Bab III Metode Penelitian, terdiri dari: a) Jenis dan desain penelitian, b) Subyek penelitian, c) Prosedur penelitian, d) Definisi operasional, e) Instrumen Penelitian, f) Teknik analisis data, g) Teknik pengumpulan data, dan h) Analisis data statistik deskriptif.
4. Bab IV Hasil dan Pembahasan: a) Deskripsi pelaksanaan penelitian, b) Deskripsi subyek penelitian, c) Hasil temuan penelitian, d) Pembahasan penelitian.
5. Bab V Simpulan, Implikasi, Rekomendasi: a) Simpulan, b) Implikasi, c) Rekomendasi.